

12

Jeu à imprimer sur
des pages au format A4.

2 joueurs à partir de 6 ans
5 -10 minutes

Bataille pour une forêt

Ce jeu est composé de papier à imprimer et à plier soi-même.

Ce jeu est inspiré du jeu
L'attaque d'Hermance Edan
(en 1909).

Temps de fabrication :
20 minutes



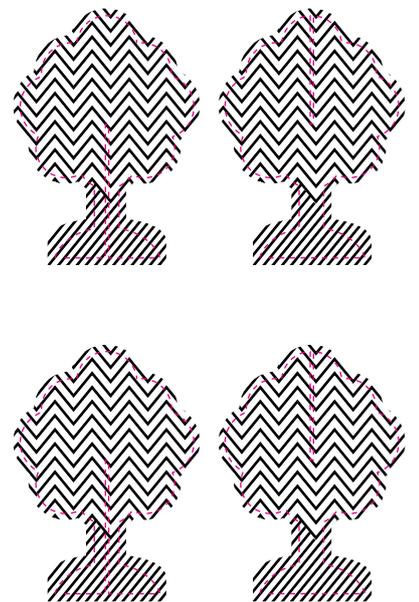
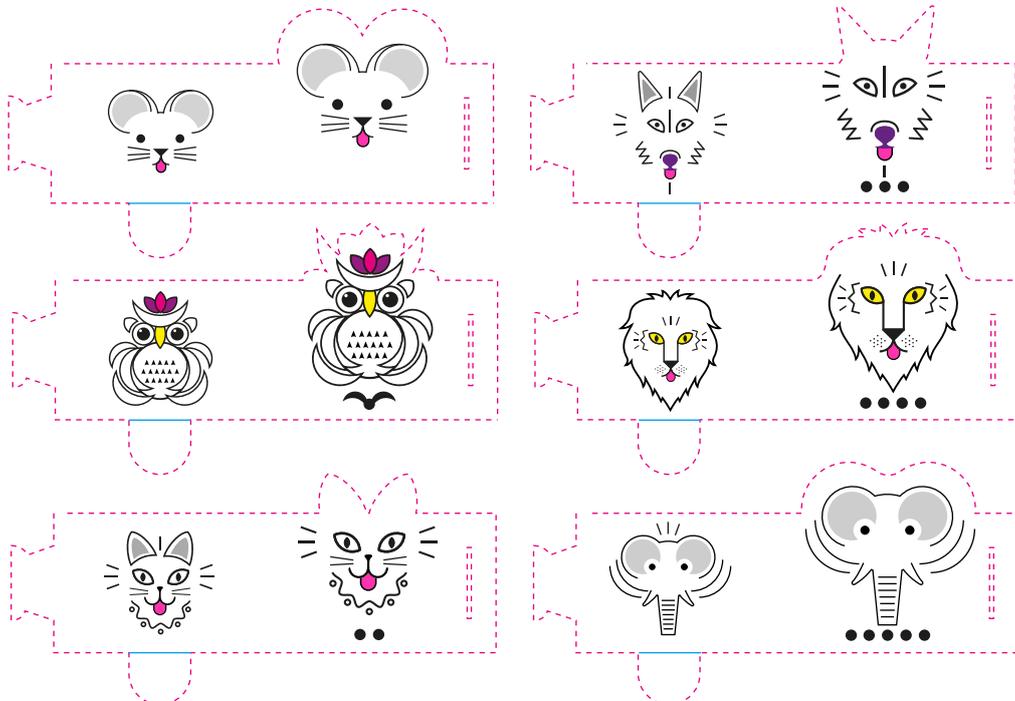
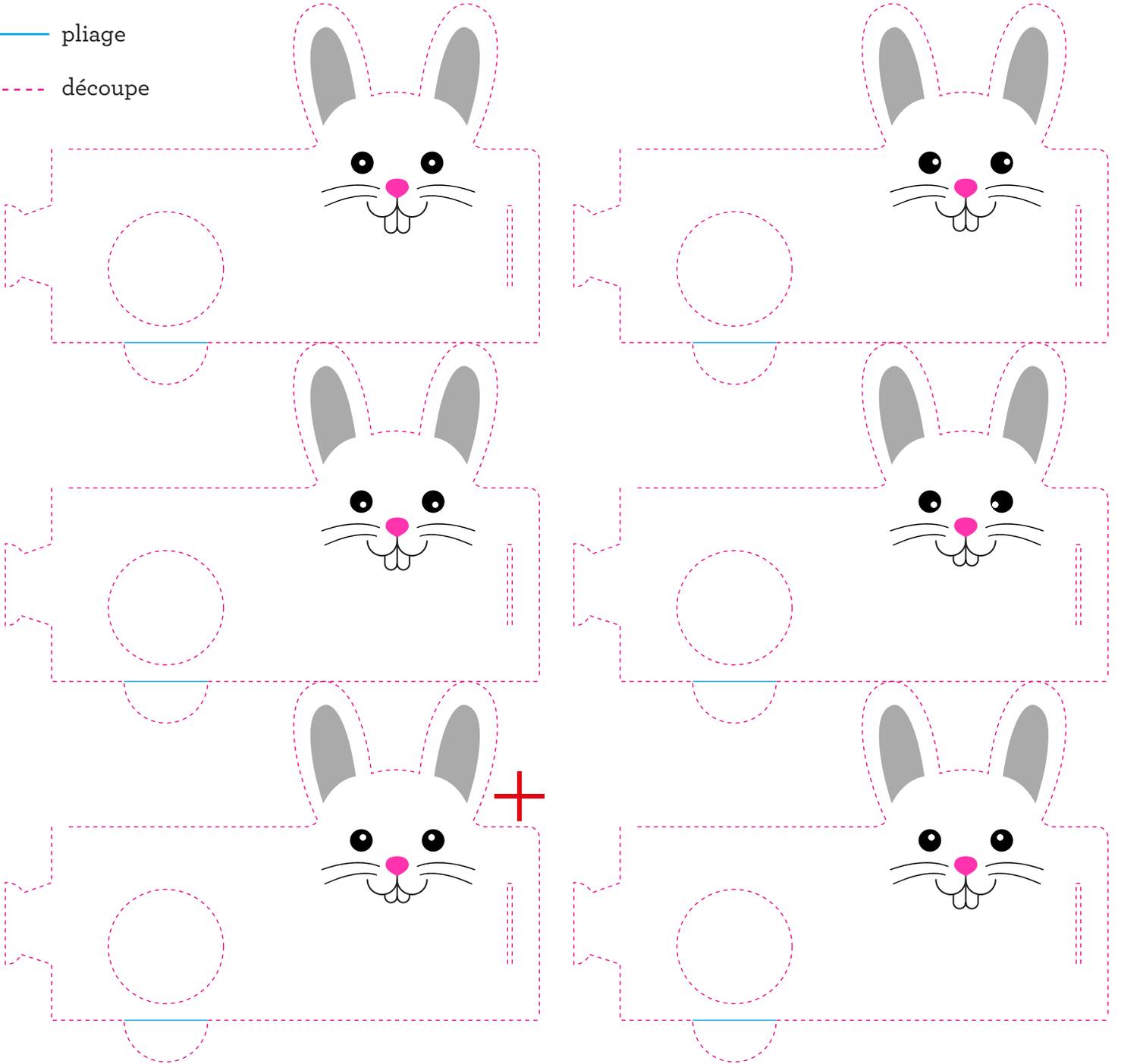
print & play

version 1 (25/02/2021) | les éditions volumiques | design : Étienne Mineur

Pions en papier à découper et plier

— pliage

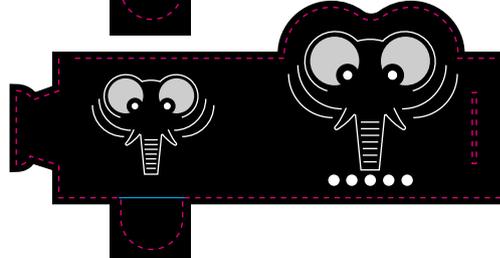
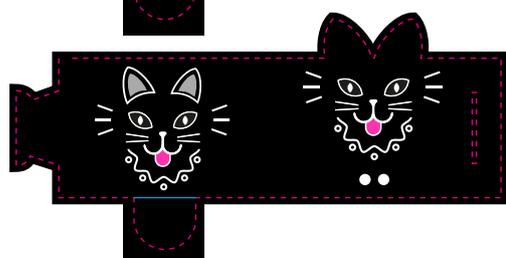
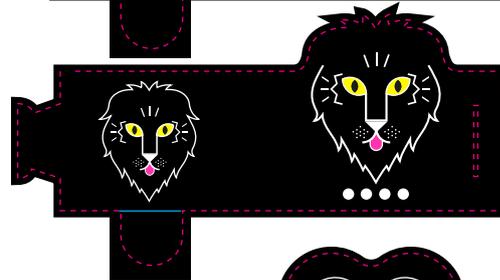
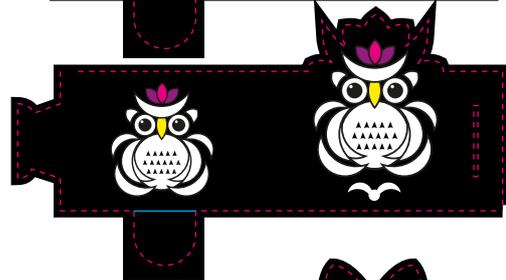
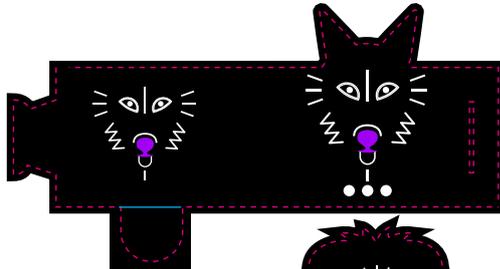
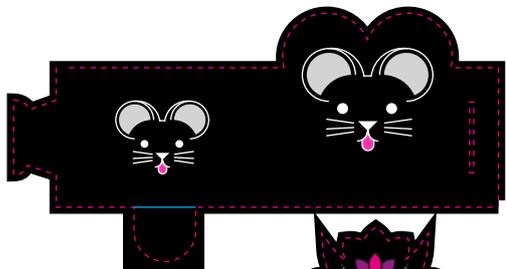
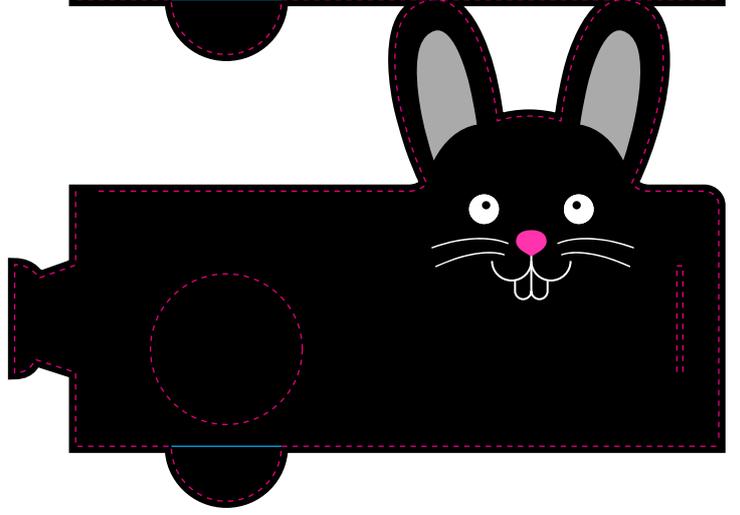
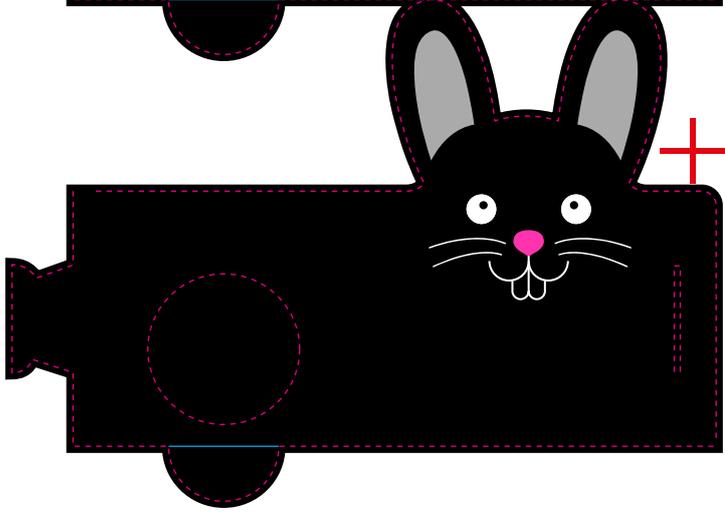
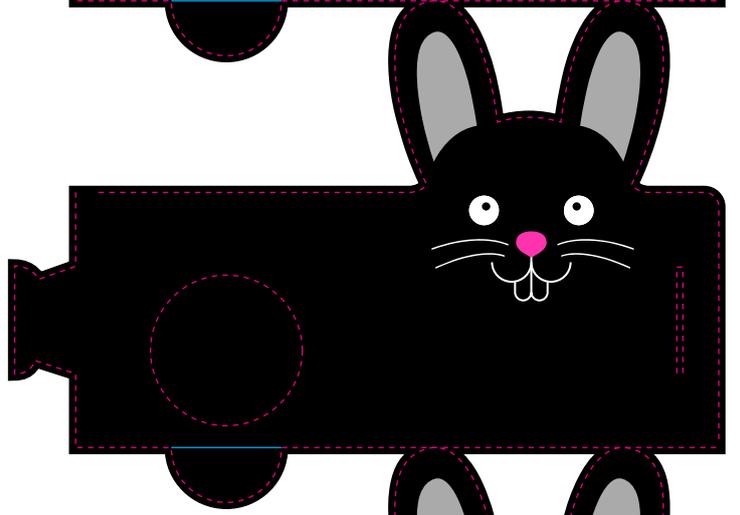
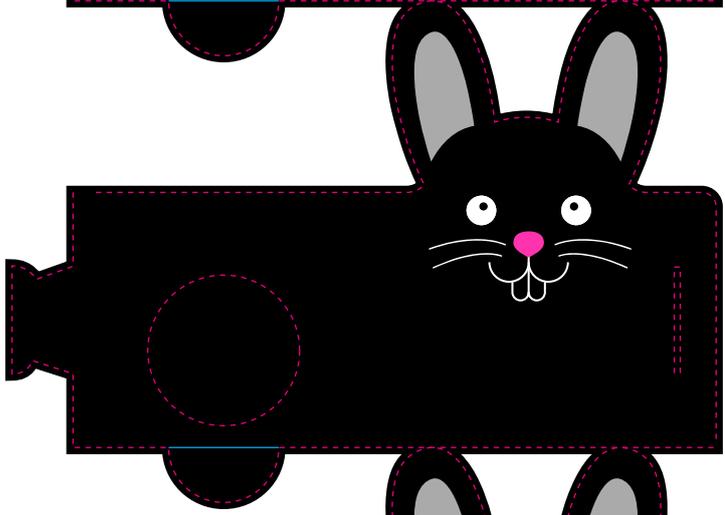
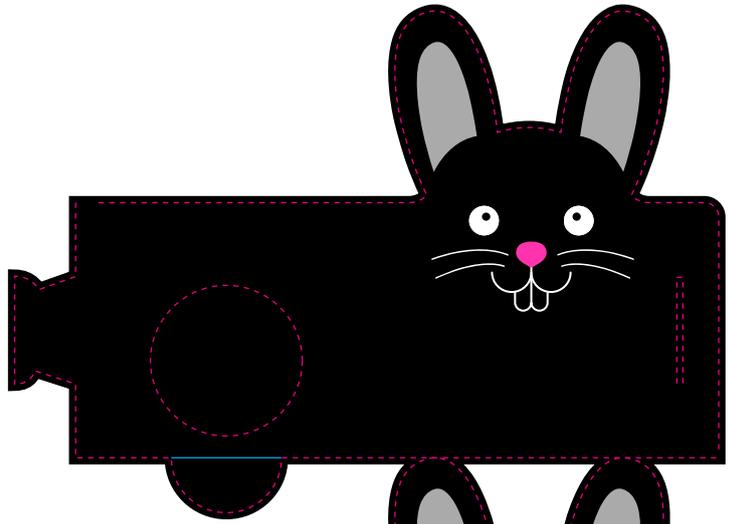
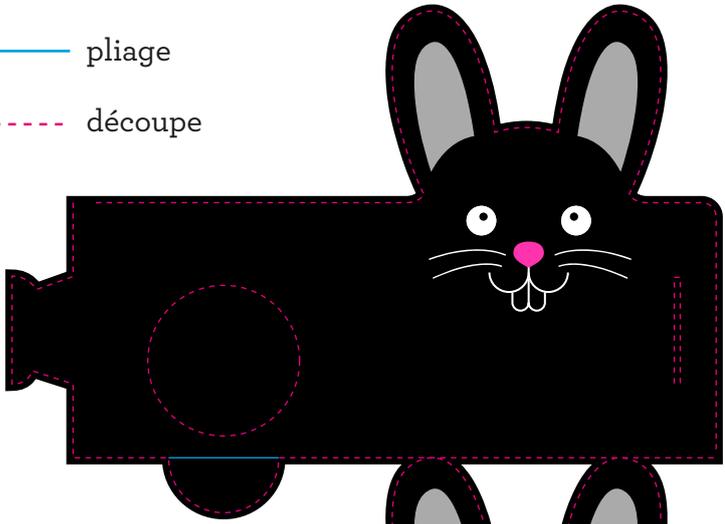
- - - découpe



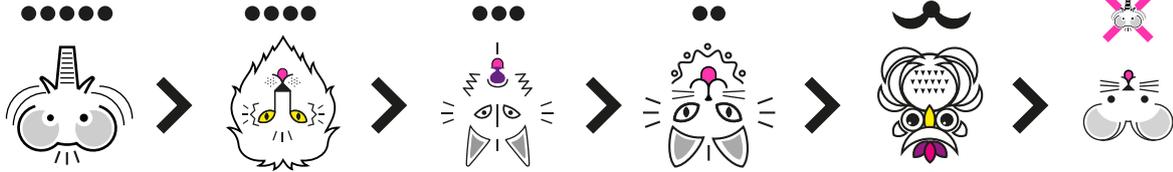
Pions en papier à découper et plier

— pliage

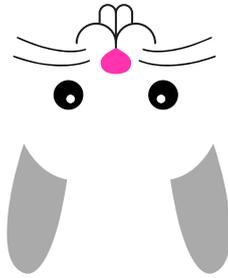
- - - découpe



Aide de jeu pouvant servir de cache à poser au milieu du plateau lors du placement des pions.



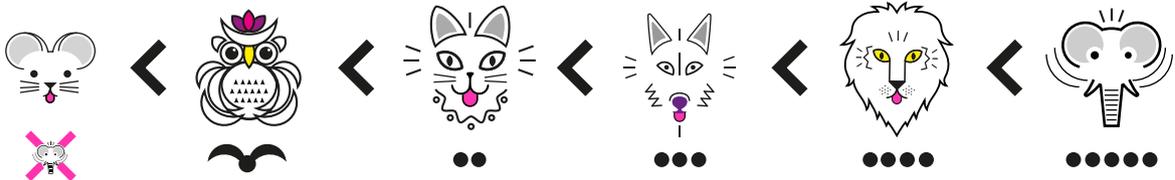
niveau 2



niveau 1



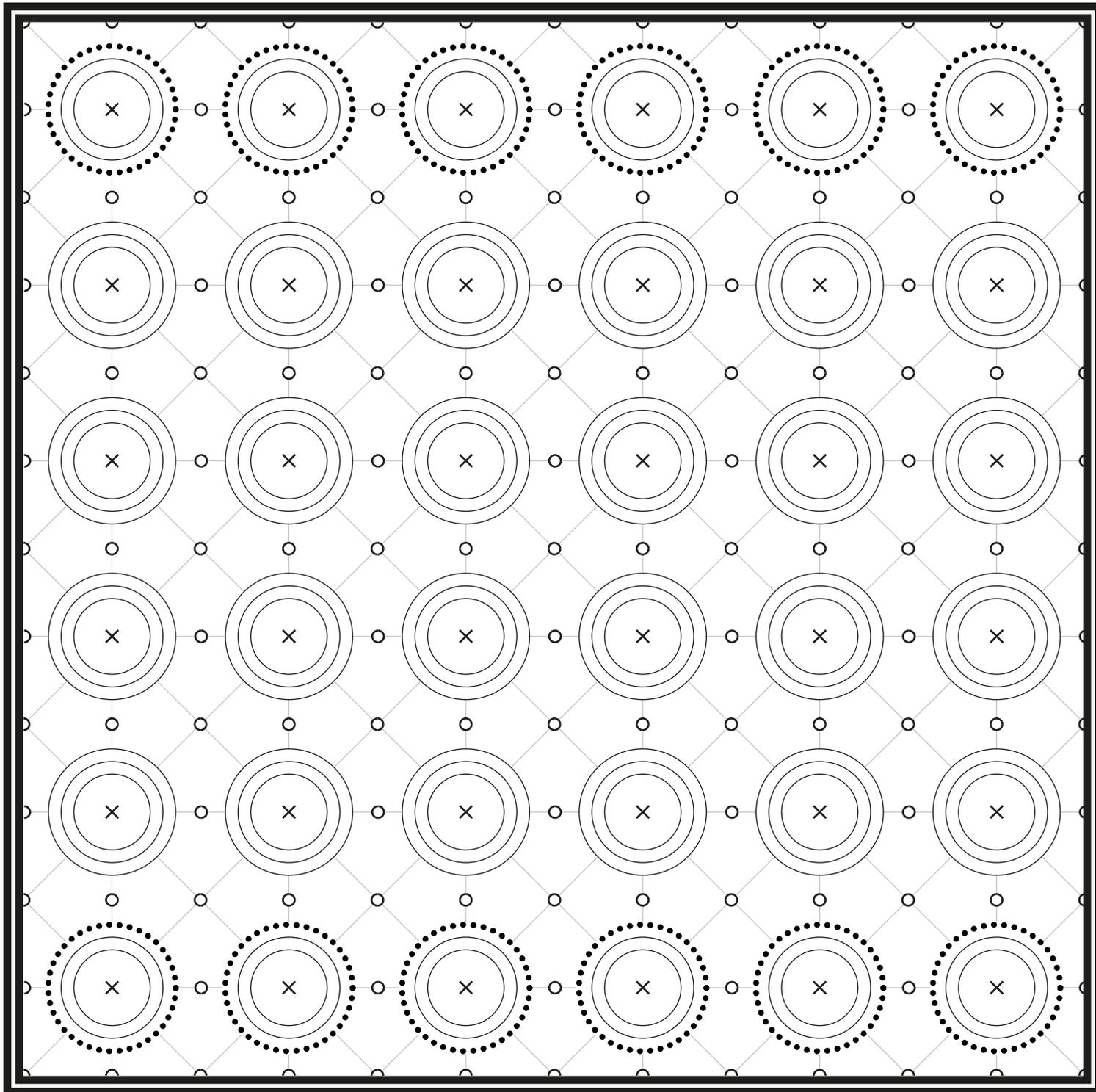
niveau 1



niveau 2



le plateau de jeu à imprimer



le lapin

Il disparaît dès qu'il attaque ou est attaqué.



la chouette

Dès qu'elle est dévoilée, elle peut s'envoler et se poser sur n'importe quelle case vide du plateau.



Arbre

chaque joueur peut placer un arbre où il veut dans la forêt avant le début de la partie. Les arbres bloquent le déplacement des animaux.

Le règles du jeu

Le but du jeu est de s'approprier la forêt tant convoitée. Il faut donc effrayer les autres animaux afin de les faire fuir de la forêt. Chaque animal peut effrayer un autre suivant sa *force* : **L'éléphant fait peur au lion, qui fait peur au loup, qui fait peur au chat, qui fait peur à la chouette qui fait peur à la souris et la souris fait peur à l'éléphant.**

Pour gagner, il faut :

Faire peur à l'éléphant ou à la souris adverse.

Mise en place

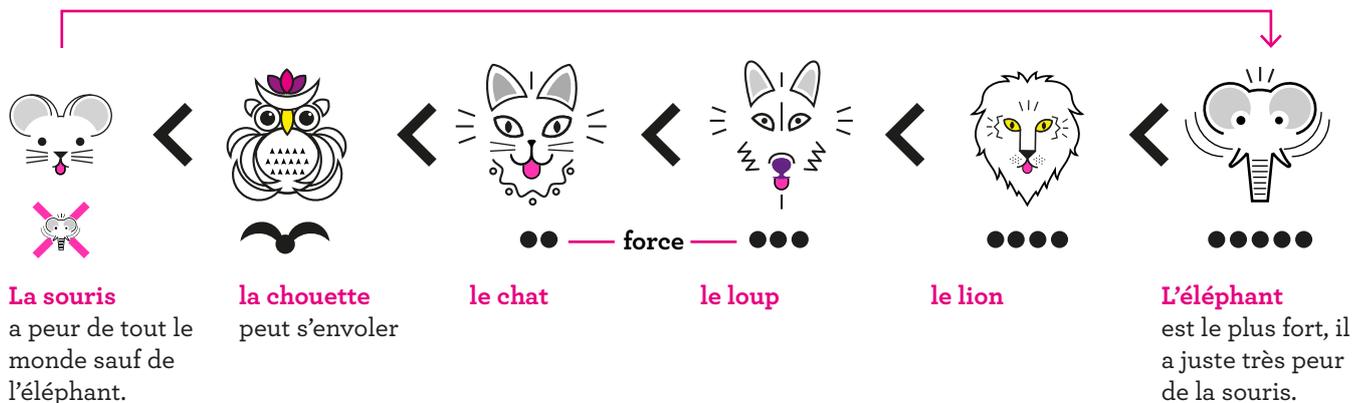
- Les joueurs vont glisser dans les lapins les autres animaux afin de les cacher.
- Les deux joueurs placent leurs lapins sur leur ligne arrière du plateau dans l'ordre de leurs choix.
- Les joueurs placent (si ils veulent) un arbre sur une case vide (on peut donc avoir deux arbres sur le plateau).

Déplacement

Tous les animaux se déplacent d'une case de manière orthogonale ou en diagonale, avant et arrière. Les joueurs vont déplacer un animal de leur camp chacun son tour.

Attaque

Résumé des rapports de force entre les animaux



On ne peut attaquer que les animaux adjacents. Quand un animal « attaque » un autre, les deux animaux doivent se dévoiler (si ce n'est pas déjà fait) et comparer leurs forces respectives.

Dès qu'un lapin attaque ou se fait attaquer, il doit dévoiler son animal caché (et donc enlever le lapin qui le cache, et déposer ce lapin en dehors du plateau).

1 | L'attaquant est le plus fort, alors l'attaqué a peur et se retrouve hors jeu, il disparaît du plateau et l'attaquant prend sa place.

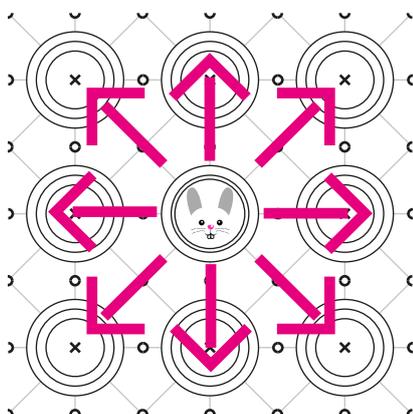
2 | L'attaquant est le moins fort, alors aucun animal ne bouge.

3 | Les attaquants sont de force égale, les deux animaux ne bougent pas (ils s'observent).

Un animal dévoilé ne peut attaquer un animal dévoilé plus fort ou de même force, il peut tout de même attaquer un lapin (car sa force est inconnue).

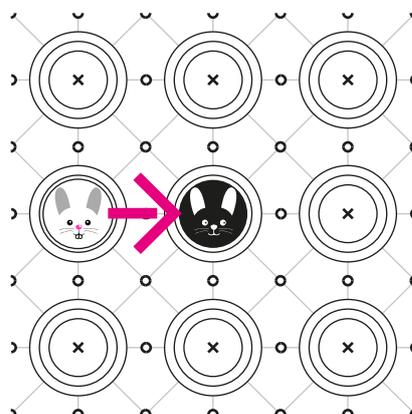
La chouette : la première fois que la chouette est dévoilée, elle a la possibilité de s'envoler et de se poser sur n'importe quelle case vide du plateau.

déplacements

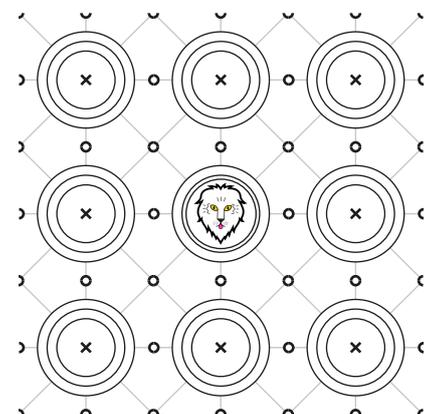


Les déplacements possibles des animaux.

Attaque entre lapins



Le lapin blanc attaque le noir, les deux doivent se dévoiler (enlever les lapins) afin de comparer la force de leurs animaux cachés.



Le blanc est un lion (force 4) et le noir est un chat (force 2), Le lion prend donc la place du chat qui disparaît du plateau.